

ZOMBIES!!! 2

Zombies Armé(e)s

Marche dans la Cour

De Keary Birch

Bang.

Je commence à fatiguer, là ! C'est comme si ça faisait des heures, mais c'est pas possible. La vie, ça a pas toujours été comme ça. Hier... c'était seulement hier ? C'était différent... Plus tranquille au départ. Moins... moins... comment dire ? Ah ouais... moins définitif...

Bang.

C'était aussi moins sanglant. Il y avait plus de soleil, au début. Et il y avait beaucoup moins de fatigue. La vie ne dépendait pas tant d'un gros calibre à répétition.

Bang.

Vraiment évident. Il y avait aussi beaucoup moins de dents dans ce monde, sauf dans les pubs de dentifrices. Mais elles étaient moins aiguës et moins vertes.

Bang.

Il semble qu'il y ait beaucoup plus de vert dans le monde d'aujourd'hui. Et pas un vert sympathique, en plus. Pas vert gazon. Pas vert feuillage. Même pas vert camouflage militaire. Non, le vert d'aujourd'hui, c'est du malsain. Cela évoque d'autres mots. Des mots comme putréfaction. Des mots comme cadavérique, bien que je suppose que ça devrait être bleu, ou au mieux bleu-vert. Plein de jaune aujourd'hui aussi. Maintenant, les yeux sont jaunes ; et aussi les ongles ou plutôt les griffes.

Bang.

D'ac... Pause pour une minute et reprendre son souffle. Deux grandes inspirations ; ça y est. Et hop, c'est reparti. Marche, marche, marche. Cela ne peut plus être loin, maintenant. Non, arrête ça ! Si tu réfléchis à la distance qui te sépare de l'entrée ou de la clôture, tu vas plus avancer. Où j'en étais ? Ah, ouais... le jaune.

Bang.

C'était juste ! Faut bouger le capitaine. Le charger sur l'épaule droite, passer le fusil dans la main gauche, inspirer un bon coup. Un changement c'est aussi bon qu'un repos, qu'ils disaient. Bah ! Qu'est-ce qu'ils en savaient ! Y'en a pas beaucoup qui ont jamais fait ça. Mais moi, je suis entraîné pour ça. Ouais, c'est bon. C'est dans le manuel, hein ? Chapitre 103, section 3, sous-section 35, paragraphe 42a. En cas d'attaque par des morts qui marchent, quand les corps de vos copains se relèvent pour vous bouffer, quand la chaîne de commandement n'est pas seulement brisée mais carrément en lambeaux, voilà ce que vous avez à faire. Enfoncez votre tête entre vos...

Bang !

Arrête ça. Arrête ça. Tu ne peux pas laisser tomber maintenant. Tu ne peux pas simplement te rendre aux ennemis. Y'a pas moyen. Damnation, je ferai pas ça, d'accord... d'accord ! Marche, marche. Encore deux mètres de gagnés, les grilles de l'entrée principale sont juste de l'autre côté du réfectoire. Bon. D'abord le réfectoire, puis l'entrée. On va y arriver, on y va, on...

Bang.

D'ac... Remettre le Capitaine sur l'épaule gauche et passer le fusil à pompe dans la main droite. Crénom.... S'accroupir. Attraper son bras droit et l'asseoir. Mettre mon épaule sous sa poitrine et se relever. D'accord. On repart. On passe l'angle du bâtiment et...

Bang. Bang.

Eh ! C'est de la triche, s'y mettre à deux. C'est vrai que ces deux là ont toujours été proches, des vrais copains, jusqu'à hier. Plus maintenant. De toutes façons, je les aimais pas. Directement dans le réfectoire. Rien ici, merci... Bon, y'a qu'à traverser, aller dans la cuisine et sortir de l'autre côté. C'est quoi, ça ? Le capitaine doit se réveiller, il remue. Douleur dans mon bras. Il m'a mordu !

Bang. Bang. Bang. Bang. Bang.

Te v'la enfin mort, fils de... Et dire que je t'ai porté à travers la moitié de la base détruite, ensanglantée et infestée de créatures. C'est comme ça que tu me remercies.

Bang.

Bien. Maintenant je pourrai aller plus vite. Inspiration. Enfin plutôt, d'un pas un peu moins chancelant. Sortir par la porte de la cuisine et ensuite deux cents mètres jusqu'à la grille. Prêt ? Partez !

C'est ce que j'ai à faire. Partir et courir.

D'ac. D'abord se retourner sur le ventre. S'appuyer sur les genoux et les mains. Garder une bonne prise sur le fusil à pompe. Relever la main droite pour attraper le dessus de la table. Maintenant s'accrocher. De nouveau debout, c'est bien. Retomber contre la porte.

D'ac et... partir... partir et traverser.

Bang.

On y est. Je peux voir la grille. Sacrée...

D'ac, il n'y a, à première vue, que cinq d'entre eux. A première vue, c'est pas bon, ça. Recompte, caporal, recompte. Un, deux, trois, quatre, cinq, six.

On y va, bouge. Marche, marche, marche. Attendre jusqu'à ce qu'ils soient assez rapprochés pour les avoir. Ajuster la distance en fonction de la perte de sang et la fatigue. Attendre.

Voilà le premier...

Bang.

Et d'un. Le prochain légèrement à droite. Continue.

Bang.

Et de deux. Ajuster correctement et comme ces deux-là travaillent ensemble, alors,...

Bang, bang.

Reste cinquante mètres. Et...

Bang.

Dans le mille, fumiers. Un de plus. Je le savais. Bah ! Pas de problème...

Click.

Merci d'avoir acheté Zombies !!! 2 Zombies Armé(e)s. Cela a été un long chemin, pour rapporter ce jeu de chez les morts. Nous tenons à remercier tous ceux qui nous ont soutenus dans cet effort et ont permis que l'aventure en vaille la peine. Ce jeu vous est dédié.

Pendant qu'on y est, nous aimerions vous inviter à visiter notre site internet www.twilightcreationsinc.com et à regarder nos autres jeux. Si celui-ci vous plait, vous aimerez ce qu'on vous propose d'autre. Le site contient également l'habituelle FAQ (Foire Aux Questions), les mises à jour des règles et des variantes, ainsi qu'un paquet de matos gratuits. Allez le voir et faites nous savoir ce que vous en pensez.

Et maintenant, les bonnes choses !

Contenu de la boîte :

15 Tuiles – plans de sol

30 Cartes d'évènements

6 figurines de Zombies phosphorescents.

Des jetons Cœur supplémentaires.

Ces règles.

Ce qui change

Certains joueurs ont fait remarquer que la fin du jeu était trop longue. Bien, voilà une solution (et il y en a pleins d'autres sur notre site internet). Après avoir mélangé les tuiles au début du jeu, placez la tuile «Plateforme hélico » (« **Helipad** ») au hasard dans la moitié inférieure de la pile. Cela devrait suffisamment accélérer le jeu. Par ailleurs, nous pensons que vous trouverez que les nouvelles cartes évènements et la « Plateforme hélico » supplémentaire de cette extension accéléreront le jeu tout aussi bien. Vous êtes libres de moduler le jeu à votre convenance. Après tout, c'est vous qui l'avez acheté...

Le nouveau matériel

Nous voilà maintenant au cœur du sujet. Incorporer Zombies Armé(e)s (**Zombies Corps(e)**) au jeu de base est facile :

- Mélangez les nouvelles cartes évènements avec les anciennes. Vous êtes libres de tout utiliser ou d'éliminer celles que vous n'aimez pas.
- Ne mélangez pas les nouvelles tuiles avec les tuiles du jeu de base. (Sauf si vous tenez absolument à essayer cela). Prenez la nouvelle tuile appelée « Entrée principale » (« **Front Gate** ») et mélangez la aux tuiles du jeu d'origine. Une autre option est de placer cette tuile dans la moitié supérieure du jeu de tuiles d'origine.
- Prenez une tuile de simple rue "droite" et une tuile de "carrefour à quatre voies" et mettez les de côté. Mélangez le reste des tuiles de Zombies Armé(e)s (**Zombies Corps(e)**) y compris la plateforme hélico (« **Helipad** ») et faites en une pile à placer à côté des tuiles d'origine. (Vous voyez où je veux en venir ?)

Déroulement du jeu :

Le jeu se déroule normalement jusqu'à ce que quelqu'un tire la tuile Entrée Principale (« **Front Gate** »). Quand cette tuile est tirée et posée, connectez lui immédiatement la rue droite et le carrefour que vous aviez mis de côté plus tôt. (Bah oui...on ne voudrait pas d'une base militaire secrète trop proche de la ville, n'est-ce pas...). Placez les zombies sur cette tuile conformément aux règles du jeu d'origine.

C'est maintenant que les choses deviennent délicates, alors accordez moi un peu d'attention. A partir de ce moment et pour la suite du jeu, les joueurs peuvent utiliser les tuiles de l'une ou l'autre pile. Mais les tuiles de **Zombies !!!2 (Z2C)** doivent être connectées aux tuiles de la base militaire. Ceci inclut la plateforme hélico (« **Helipad** ») de la base militaire. Ensuite, lorsqu'une des piles est épuisée, les joueurs doivent piocher dans l'autre pile.

De plus, les cartes d'évènements qui disent qu'elles peuvent être jouées en ville ne peuvent être jouées que sur les joueurs/les tuiles de la partie ville sur la table de jeu.

Le jeu continue comme d'habitude jusqu'à ce que quelqu'un remplisse l'une des conditions de victoire.

Enfin, presque...

Il y a deux tuiles spéciales dans cette nouvelle pile. Elles sont marquées par une astérisque (*) à côté de leur nom.

Le « Laboratoire de Recherche Top Secret » (« **Top Secret Lab Z6*** ») : Quand cette tuile est tirée, placez les zombies phosphorescents dans les cases du labo conformément aux règles originelles. Ces zombies sont « **Militairement Améliorés** » (« **Government Enhanced** ») et nécessitent un résultat de 5 ou 6 au dé pour être abattus. De plus, ils peuvent bouger de deux cases pendant la phase de déplacement des zombies au lieu d'une seule comme les autres zombies.

Le « Hangar à Véhicules » (« **Motor Pool*** ») : Quand un joueur passe les grilles d'accès visibles sur cette tuile, il peut obtenir une jeep. Cela permet au joueur de doubler son résultat de dé de déplacement tant qu'il reste sur des cases de routes. Quand le joueur démarre sur une case de route pour rentrer dans un

bâtiment, il peut continuer d'utiliser son déplacement doublé jusqu'à la fin de ce tour. Mais, une fois qu'il est entré dans un bâtiment, le joueur a abandonné la jeep (elle est considérée comme perdue), néanmoins, il peut toujours retourner au hangar pour en prendre une autre. De plus, le hangar compte comme si c'était des cases intérieures de bâtiment, bien qu'elles paraissent être extérieures. Donc : non, vous ne pouvez pas utiliser l'évènement terrain miné à cet endroit !

Foire Aux Questions ou Règles Oubliées dans le Jeu d'Origine.

- A moins qu'une carte ne le signale, vous ne pouvez pas utiliser des balles ou des cœurs pour modifier autre chose que les résultats de dés de combat.
- Quand « Autre Source de Nourriture » (« **Alternate Food Source** ») est jouée, vous **NE POUVEZ PAS** tuer les zombies, quoi que vous fassiez.
- Il y a trois portes d'entrée sur la tuile « Caserne des Pompiers » (« **Firehouse** »).
- C'est le joueur qui a joué la carte « Doigts gras » (« **Butter Fingers** ») qui décide quelle arme/ou objet est défaussé.
- Vous ne pouvez avoir qu'un exemplaire de chaque arme en jeu à n'importe quel moment.
- Non, vous ne pouvez pas placer ou déplacer des zombies dans les bâtiments non nommés.
- Non, vous ne pouvez pas tuer les autres joueurs.
- « Je ne Pense Pas qu'ils Soient Morts » (« **I Don't Think They're Dead** ») doit être maintenant lue comme : « Jouez cette carte pour faire lancer à un adversaire deux dés. Si l'un des dés donne un résultat de trois ou moins, il doit alors rendre deux de ses zombies à la réserve. Les jetons cœur ou balle peuvent être utilisés pour modifier ces résultats de dés. »

Pour la liste complète des questions (Foire Aux Questions = FAQ = Frequently Asked Questions), consultez notre site internet :

www.twilightcreationsinc.com. (N.d.T. Site en anglais, uniquement)

Traduction des tuiles de **Zombies!!! 2**

Les tuiles-plans de sol de **Zombies !!! 2** sont repérables par l'abréviation **ZC(E)** (pour **Zombies Corps (E)**) dans le coin supérieur gauche.

Nom de la tuile originale : Nom traduit

Armory : Arsenal.

Barracks : Casernes.

Front Gate : Entrée Principale.

Helipad : Zone d'atterrissage pour hélicoptère, Plateforme hélico.

Mess Hall : Réfectoire

Motor Pool : Hangar à Véhicules

Top Secret Lab : Laboratoire de Recherche Top Secret

Traduction des cartes d'évènements de **Zombies!!! 2**

Les cartes d'évènements de **Zombies!!! 2** ne sont pas différenciables des cartes de **Zombies!!!**, sauf par leur titre et contenu dont la liste suit :

Adjusting Nicely (Le Compte Est Bon)

Jouez cette carte quand vous avez au moins 13 zombies dans votre réserve. Si vous perdez tous vos jetons de vie (cœur), défaussez cette carte pour ne pas perdre le moindre zombie de votre réserve comme conséquence de votre mort.

Breakthrough (Raccourci)

Jouez cette carte pour tenter de créer un raccourci permanent entre la case que vous occupez et une case autorisée d'une tuile voisine. Lancez un dé. Sur un résultat de 5 ou 6, vous pouvez marquer le chemin nouvellement créé et continuer votre déplacement. Si vous obtenez 4 ou moins, votre déplacement se termine et vous perdez un jeton de vie. Cette carte ne peut pas être utilisée pour arriver ou quitter une plateforme hélico (« **Helipad** »).

Dynamite (Dynamite)

Quand vous jouez cette carte, lancez un dé. Si vous obtenez 4, 5 ou 6, vous éliminez tous les zombies sur trois cases adjacentes à la vôtre. Si vous obtenez 1, 2 ou 3, vous perdez 2 vies. La Dynamite est considérée comme une arme.

Govt. Enhanced Zombies! (Zombies Militairement Améliorés !)

Jouez cette carte pour obliger tous les joueurs à obtenir 5 ou plus pour gagner leurs combats jusqu'à la fin de votre prochain tour.

I Feel ALIVE!!! (Je Suis VIVANT!!!)

Jouez cette carte et lancez deux dés. Si vous obtenez 4 ou plus à chaque dé, gagnez 2 vies. Jouez cette carte ne vous autorise pas à dépasser 5 vies.

In The Zone (A Ma Portée)

Jouez cette carte au début de votre tour. Pour chaque résultat naturel de 6 au dé, tirez une carte. Si vous vous retrouvez avec plus de 3 cartes en main à la fin de votre tour, vous devez vous défausser jusqu'à ne conserver que trois cartes.

I See the Helicopter (Je Vois l'Hélicoptère)

Jouez cette carte devant vous une fois qu'une plateforme hélico ("Helipad") est en place. Vous pouvez ajouter alors +1 à tous vos dés de déplacement. Cette carte compte comme une arme ou objet.

I Think It's Over Here (Je Pense que C'est Par Ici)

Jouez cette carte quand un adversaire vient de tirer une tuile, afin de vous permettre de placer cette tuile vous-même. Cette carte ne peut pas être utilisée pour placer une plateforme hélico (« Helipad »)

Mine Field (Terrain Miné)

Lancez un dé. Cela indique le nombre de zombies que vous pouvez éliminer des cases de rue sur l'une des tuiles de votre choix, avant de les ajouter à votre réserve.

No Brains Here (Pas de Vie Intelligente Ici)

Quand le joueur est sur la même case qu'un zombie, jouer cette carte permet de déplacer ce zombie vers une case adjacente.

Rocket Launcher (Lance Roquette)

Posez cette carte devant vous quand vous êtes dans l'Arsenal (« **Armory** »). Défaussez cette carte pour retirer du jeu une tuile se trouvant au bord de la table. Tout zombie sur cette tuile est ajouté à votre réserve et tout joueur qui s'y trouverait se retrouve sur la Place Centrale de la Ville (« **Town Square** »). Cette carte ne peut pas être jouée contre une Plateforme hélico (« **Helipad** »)

Weekend Pass: DENIED! (Permission: REFUSEE!)

Jouez cette carte contre un adversaire, pour lui faire défausser toutes les cartes qu'il a en main.

What Is That Smell?!? (Qu'est-ce Qui Pue Comme Cela?)

Jouez cette carte contre un adversaire avant qu'il jette son dé de déplacement. Cet adversaire doit alors utiliser son déplacement pour aller vers une autre tuile et ne peut pas revenir en arrière pendant ce tour. Si c'est impossible, il perd son prochain tour.

You Don't Need That! (Tu N'as Pas Besoin de Cela!)

Jouez cette carte quand vous êtes sur la même case qu'un autre joueur. Vous pouvez alors lui prendre une arme ou objet mis en jeu.

You Lookin' At Me?!? (C'est Moi qu'Tu Regardes?!?)

Jouez cette carte quand un adversaire vient juste d'en jouer une. L'adversaire doit alors obligatoirement désigner une autre cible (autorisée). S'il n'a pas d'autre cible possible, cette carte est défaussée sans faire effet.